Vlucht naar Avatar

Leerkrachtenhandleiding



VAD
VERENIGING VOOR ALCOHOL- EN ANDERE DRUGPROBLEMEN vzw

COLOFON

REDACTIE

Karen Vanmarcke, stafmedewerker VAD
Nina De Paepe, stafmedewerker VAD
Mia De Bock, stafmedewerker VAD

MET DANK AAN:

Dimitri Das, CAD Limburg
Nele De Laender, CGG Eclips
Cynthia De Man, CGG Waas & Dender
Joachim De Paepe, Drugpunt SMAK
David Fraters, CAD Limburg
Sofie Leemans, CGG VAGGA
Maryline Toch, CGG Eclips
Marjolein Van De Velde, CGG Waas & Dender

ILLUSTRATIES

Bits of Love (avatars en spelbord)
Studio Monk

LAY-OUT

www.wimvandersleyen.com

DRUK

www.epo.be

VERANTWOORDELIJKE UITGEVER

Frieda Matthys, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel
Wettelijk depotnummer D/2014/6030/7
2014

VAD VERENIGING VOOR ALCOHOL- EN ANDERE DRUGPROBLEMEN vzw

de druglijn 078 15 10 20 www.druglijn.be

Vlaanderen is zorg

Inleiding

Kinderen komen al vroeg in contact met games en ontdekken een ruim aanbod: ze spelen op het internet, op gameconsoles, smartphones of tablets. Gamen is een leuke vrijetijdsbesteding: alleen of samen met vrienden gaan kinderen een speluitdaging aan. Tegelijkertijd leren ze heel wat bij door te gamen: ze leren met de computer werken, versterken hun creativiteit, hun oog-handcoördinatie verbetert … Games kunnen bovendien in de klas gebruikt worden als educatieve methodiek om kennis en vaardigheden over te brengen.

Wanneer kinderen te veel gamen, kan dit op lange termijn negatieve gevolgen hebben: sommigen verwaarlozen school, hobby's, familie en/of persoonlijke hygiëne en echte vrienden worden vervangen door online vrienden uit de fantasiewereld. Met het pakket '*Vlucht naar Avatar'* willen we kinderen al vroeg bewust maken van het belang van het evenwicht tussen gamen en andere activiteiten.

DOELSTELLING

'Vlucht naar Avatar' wil de kennis, inzichten en vaardigheden versterken die kinderen nodig hebben om op een verantwoordelijke manier te gamen. Hun concrete interesse- en belevingswereld staat hierbij centraal.

DOELGROEP

Vlucht naar Avatar is uitgewerkt voor leerlingen van de *derde graad lager onderwijs*. Vanaf de derde graad bezitten kinderen de noodzakelijke cognitieve en sociaal-emotionele vaardigheden om voor- en nadelen van gamen te bevatten en om de invloed ervan op hun dagelijkse leven in te schatten.

INHOUD

Vlucht naar Avatar omvat zes lessen. Het pakket is gebaseerd op activerende werkvormen zoals rollenspellen, hoekenwerk, een digitaal bordspel… Zo wordt kennis over games (soorten, doelstellingen) en gamen (redenen om te gamen) overgebracht. Daarnaast verwerven de leerlingen inzicht in de plaats van gamen in de vrijetijdsbesteding en in de noodzaak van afspraken.

Elke les heeft een specifieke doelstelling. De opbouw van het materiaal voorziet een initiële focus op het verwerven van basiskennis. Hierdoor worden alle leerlingen tot hetzelfde kennisniveau gebracht, waardoor het pakket ook boeiend is voor leerlingen die niet of weinig gamen.

Idealiter doorloop je de volledige lessenreeks. Je kan dit vrij invullen binnen het tijdskader dat je hiervoor ter beschikking hebt. Zo kan je met dit lessenpakket invulling geven aan bijvoorbeeld een projectweek of het pakket doorlopen over een termijn van vijf weken.

Je kan er ook voor kiezen om slechts enkele lessen te combineren. De combinatiemogelijkheden worden hieronder weergegeven. Een *minimale combinatie* houdt in dat deze les niet afzonderlijk gegeven kan worden en dus minimaal met de opgegeven les gecombineerd moet worden. Een aangeraden combinatie houdt in dat de les afzonderlijk gegeven kan worden. Wel wordt er een suggestie gegeven om de les te combineren met een les die er inhoudelijk op aansluit.

LEERLINGENBUNDEL

Naast deze handleiding voor de leerkracht, is er ook een leerlingenbundel met invulblaadjes. Dat is de bundel met de ondertitel 'Werkboek'. Je voorziet één leerlingenbundel per leerling. Je kan het nodige aantal bestellen op de website van VAD, of je kan de bundel kopiëren van het voorbeeldexemplaar achteraan in deze map.

LB

In de handleiding staat verder steeds dit 'LB'-icoontje in de marge, wanneer pagina's uit de leerlingenbundel in de les gebruikt moeten worden.

LESSEN	BESCHRIJVING	COMBINATIES
LES 1 ***Gamen?!?*** 25 MIN p.8-16	**Introductie** Na een kort filmpje wordt met enkele prenten op een speelse manier een woordspin opgesteld rond het thema gamen. Leerlingen doen hierbij een beroep op hun voorkennis.	Deze les is optioneel.
LES 2 ***Krabbels van een onderzoeker*** 25 MIN + 50 MIN p. 17-19	**Focus op inzicht in het eigen gamegdrag** Als levensechte onderzoekers denken leerlingen na over hun eigen gamegedrag en dat van de klas. Wat zijn de afspraken thuis en wat weten hun ouders over hun gamegedrag?	Deze les kan afzonderlijk gegeven worden Aangeraden combinatie: LES 6
LES 3 ***Gamen… wie, wat waarom?*** 100 MIN p.20-37	**Focus op informatie en kennisoverdracht over gamen** Via hoekenwerk ontdekken de leerlingen de basisinhouden over gamen. Wat zijn de verschillende soorten games, de voor- en nadelen van gamen, redenen om te gamen en de motieven van de game-industrie?	Deze les kan afzonderlijk gegeven worden Aangeraden combinatie: LES 4
LES 4 ***Vlucht naar Avatar*** 100 MIN p. 39-70	**Herhaling van informatie en kennisoverdracht over gamen** De verworven kennis uit het hoekenwerk wordt bekrachtigd en herhaald door middel van een digitaal bordspel. Via vragen, doe-opdrachten en tips proberen de leerlingen Lucas te bevrijden die wegvluchtte naar Avatar.	Minimale combinatie: LES 3
LES 5 ***Waarom vluchten naar Avatar?*** 25 MIN p.51-53	**Focus op redenen voor vluchtgedrag, voor- en nadelen van vluchtgedrag** Door middel van een brief die Lucas heeft geschreven, wordt met de leerlingen stilgestaan bij de redenen voor vlucht-gedrag en de voor- en nadelen daarvan.	Minimale combinatie: LES 3 en LES 4
LES 6 ***Je vrije tijd en gamen*** 50 MIN p. 74-79	**Focus op afspraken en vrijetijds-besteding** Met een rollenspel krijgen de leerlingen inzicht in het belang van afspraken rond gamen. Door een persoonlijk weekschema op te stellen staan de leerlingen stil bij hun vrijetijdsinvulling en de plaats van gamen hierin. De uitdaging is om dit schema één week toe te passen.	Deze les kan afzonderlijk gegeven worden. Aangeraden combinatie: LES 2

TIPS

Enkele tips bij het gebruiken van dit materiaal.

- Vertrek vanuit een positieve benadering: ‘if books came after games’[1].
- Zowel de leerkracht als de leerlingen hebben respect voor kinderen die niet gamen of geen games hebben.
- Wat gezegd wordt blijft in de groep.
- Iedereen luistert naar elkaar en respecteert elkaar.
- De ene mening is niet beter of slechter dan de andere.
- Alle leerlingen praten voor zichzelf en niet in naam van iemand anders.
- Lachen mag, uitlachen niet.

[1] Te bekijken via www.youtube.com/watch?v=lpet4TJi41A.

Deel van het gezondheidsbeleid

Vlucht naar Avatar kadert in het ontwikkelen van een evenwichtig en breed schoolspecifiek gezondheidsbeleid. Sinds september 2007 wordt van scholen verwacht dat ze zich inspannen om een gezondheidsbeleid te ontwikkelen op maat van hun leerlingen.

Een gezondheidsbeleid krijgt vorm door educatie, (het nemen van) structurele maatregelen en afspraken (regelgeving). Een school die werkt volgens deze methodiek heeft ook oog voor het detecteren en het begeleiden van individuele leerlingen met problemen. Doelstelling van het gezondheidsbeleid is het stimuleren en ondersteunen van kinderen bij de keuze voor een gezonde levensstijl.

Vlucht naar Avatar richt zich op het versterken van de kennis en vaardigheden die kinderen nodig hebben om op een verantwoordelijke manier te gamen. En net zoals bij andere gezondheidsthema's, is het ook bij gamen belangrijk om naast de lessen, oog te hebben voor het creëren van een ondersteunend schoolklimaat, het betrekken van de ouders en uitwerken van het zorgaanbod.

EDUCATIE

Werken met *Vlucht naar Avatar* is onderdeel van de pijler educatie. Doelstelling van deze pijler is om alle kinderen op een effectieve manier te sensibiliseren, informeren en vaardigheden bij te brengen om gezonde keuzes te kunnen maken.

De leerlijn[1] biedt een houvast voor het uitwerken van deze pijler voor het thema gamen. Elke leerlijn geeft, op basis van onderzoek, per leeftijdsgroep aan welke inhouden en vaardigheden best onder de aandacht gebracht worden. De leerlijn is een opgebouwd geheel: alles wat voor voorgaande leeftijden is meegegeven als te verwerven inhoud en vaardigheden, is een noodzakelijke basis voor de volgende jaren. De leerlijn is een houvast, maar maatwerk blijft uiteraard essentieel.

STRUCTURELE MAATREGELEN

De zes lessen van *Vlucht naar Avatar* staan niet los van wat er verder in de klas en in de school gebeurt. Preventie stopt niet bij de klasdeur: de integratie van preventief werken in het dagdagelijks schoolleven is belangrijk. Wanneer kinderen vaardigheden aangeleerd krijgen in de klas, is het noodzakelijk dat zij buiten de klas gestimuleerd worden om deze te hanteren en in te oefenen in het dagelijks leven op school. Als kinderen bijvoorbeeld in de klas leren hoe ze voor gamen moeten leren omgaan met vrijheid en begrenzing, is het belangrijk dat ze deze vaardigheden mogen toepassen in de dagelijkse schoolpraktijk. Dat ze bijvoorbeeld mee verantwoordelijk kunnen zijn voor het keuzeaanbod van middagactiviteiten, maar ook voor het goede verloop ervan.

OUDERS

Ouders zijn een belangrijke partner van de school in het werken rond gezondheid, ook rond gamen. In *Vlucht naar Avatar* wordt, via een huiswerkopdracht, een vragenlijst afgenomen bij de ouders waarbij ze een inschatting moeten maken van het gamegedrag van hun kind en de afspraken hierover. De leerlingen maken tevens een schema met de invulling van hun vrijetijdsbesteding waarbij ze rekening houden met enkele tips rond verantwoord gamen. Dit schema wordt mee naar huis genomen en een week uitgetest. Op deze manier willen we stimuleren dat ook thuis tussen ouder(s) en kinderen een gesprek over gamen wordt gevoerd.

BEGELEIDING

Preventief werken betekent ook aandacht hebben voor kwetsbare kinderen. 'Waarom vluchten naar Avatar' is een werkvorm waarmee kinderen op een niet-bedreigende manier kritisch nadenken over hun eigen 'vlucht'-gedrag, emoties en hoe ze hiermee kunnen omgaan. Met deze werkvorm kunnen indicaties van mogelijke problemen bij een kind op een laagdrempelige manier aan bod komen.

Wanneer je als leerkracht dergelijke signalen opvangt, is het belangrijk om een individueel gesprek met de leerling aan te gaan om je bezorgdheid te toetsen. Betrek indien nodig de zorgcoördinator die samen met het CLB een zorgaanbod kan uitwerken.

[1] Te downloaden via www.vad.be, klik door naar sector onderwijs.

(Vakoverschrijdende) Eindtermen

In functie van gezondheidsopvoeding kan je met dit pakket werken aan verscheidene eindtermen.

EINDTERMEN WO

Wereldoriëntatie – Natuur
Gezondheid

WO – ET 1.17	De leerlingen kunnen gezonde en ongezonde levensgewoonten in verband brengen met wat ze weten over het functioneren van het eigen lichaam.

Wereldoriëntatie – Mens
Ik en mezelf

WO – ET 3.1	De leerlingen drukken in een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.
WO – ET 3.2	De leerlingen kunnen beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn.
WO – ET 3.3	De leerlingen tonen in concrete situaties voldoende zelfvertrouwen, gebaseerd op de kennis van het eigen kunnen.

Wereldoriëntatie – Maatschappij
Sociaal-economische verschijnselen

WO – ET 4.6	De leerlingen tonen zich bereid om actieve en passieve vormen van vrijetijdsbesteding te onderzoeken en te evalueren.

Wereldoriëntatie – Tijd
Dagelijkse tijd

WO – ET 5.1	De leerlingen kunnen de tijd die ze nodig hebben voor een voor hen bekende bezigheid realistisch schatten.

LEERGEBIEDOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN SOCIALE VAARDIGHEDEN

Sociale vaardigheden — Domein relatiewijzen

WO – ET 1.6	De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.

EINDTERMEN MUZISCHE VORMING

Muzische vorming – Beeld

WO – ET 1.3	De leerlingen kunnen beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan.
WO – ET 1.6	De leerlingen kunnen tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven.

Muzische vorming – Media

WO – ET 5.4	De leerlingen kunnen een eigen audiovisuele taal gebruiken en het massale audiovisuele aanbod een relativerende plaats toekennen.
WO – ET 5.5	De leerlingen kunnen eenvoudige, audiovisuele informatie uit de eigen belevingswereld herkennen, onderzoeken en vergelijken.

Lesboek

Vlucht naar Avatar



VAD
VERENIGING VOOR
ALCOHOL- EN ANDERE
DRUGPROBLEMEN vzw

LES 1
Gamen?!?
Introductie van het thema gamen

SITUERING VAN DE LES

DUUR

25 MIN

LESDOELEN

- De leerlingen vertellen over gamen.
- De leerlingen vertellen over hun eigen gamegedrag.
- De leerlingen kunnen uitleggen wat een console, een controller en een avatar zijn.
- De leerlingen kunnen hun ervaringen met gamen delen met anderen.
- De leerlingen maken op creatieve wijze een eigen avatar. *(optioneel)*

(VAKOVERSCHRIJDENDE) EINDTERMEN

- S.V. – ET 1.6 De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
- M.V. – ET 1.3 De leerlingen kunnen beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan.
- M.V. – ET 1.6 De leerlingen kunnen tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven.

DIDACTISCH MATERIAAL

- Prenten (p. 11-15)
- Leerlingenbladen les 1 (leerlingenbundel p. 2-3)
- Schrijfgerief
- Bord
- Krijt/whiteboard marker
- Magneten/plakband

LESSCENARIO

De leerlingen maken op een speelse manier kennis met het thema gamen. Na een filmpje wordt met behulp van een aantal prenten een woordspin opgesteld, waarbij een beroep wordt gedaan op hun aanwezige voorkennis.

WOORDSPIN
25 MIN

- Verstop voor de les de prenten in de klas.
- Laat de leerlingen het filmpje 2012 in games – full year compilation[1] zien, of zoek zelf een recent filmpje over games die populair zijn in je klas.
- Laat alle leerlingen naar de prenten zoeken.
- Hang de prenten op het bord. Vraag aan de leerlingen of ze kunnen raden waarover de les zal gaan. Als de leerlingen het thema geraden hebben, schrijf je het woord gamen op het bord.
- Ga een klasgesprek aan over de verschillende prenten op het bord. Gebruik hiervoor onderstaande vragen.

[1] www.youtube.com/watch?v=_SAm-2qyrss

<table>
<tr><th>CONSOLE</th><th rowspan="1">AVATAR</th></tr>
<tr><td>Weten jullie wat dit is?
Waarvoor dient het?
Game je?
Welke games speel je?</td><td rowspan="3">Weten jullie wat dit is?
Waarvoor dient het?
Kennen jullie nog andere bekende avatars?
Wie heeft zelf een avatar?
Hoe ziet je avatar er uit?
Waarom heb je die bepaalde avatar gekozen?
Hoe heb je die gemaakt?</td></tr>
<tr><th>CONTROLLER</th></tr>
<tr><td>Weten jullie wat dit is?
Waarvoor dient het?</td></tr>
</table>

- Schrijf de kernwoorden die de leerlingen aanhalen op het bord.

> **Tip :** laat leerlingen voldoende vertellen over hun ervaringen met gamen, spelletjes die zij spelen en wat zij al hebben meegemaakt. Zij weten zelf heel veel over het thema en willen daar graag over vertellen.

LB

- Deel de leerlingenbundel uit.
- Laat de leerlingen les 1 uit de leerlingenbundel erbij nemen en los samen het kruiswoordraadsel op.

Oplossing leerlingenbundel les 1: 1. Controller; 2. Console; 3. Avatar

EXTRA: HUISWERK

Optioneel kan je de leerlingen een avatar laten maken als huiswerk.
Ze zijn vrij te kiezen hoe ze dit doen: door te tekenen of gebruik te maken van websites:

- www.tektek.org/dream/dream_canvas.php?
- www.buildyourwildself.com/

De avatar tekenen of plakken de leerlingen in hun leerlingenbundel.

ACHTERGRONDINFORMATIE

CONSOLE

Een console is een computer die specifiek gemaakt is om games op te spelen. Deze wordt vaak aangesloten op de televisie (Wii U, Playstation 4, Xbox …). Bij sommige consoles is het scherm ook ingebouwd, dat zijn de draagbare spelconsoles (PS Vita, Nintendo DS …). Er bestaan verschillende merken die consoles maken, bv: PlayStation, Nintendo, Microsoft …

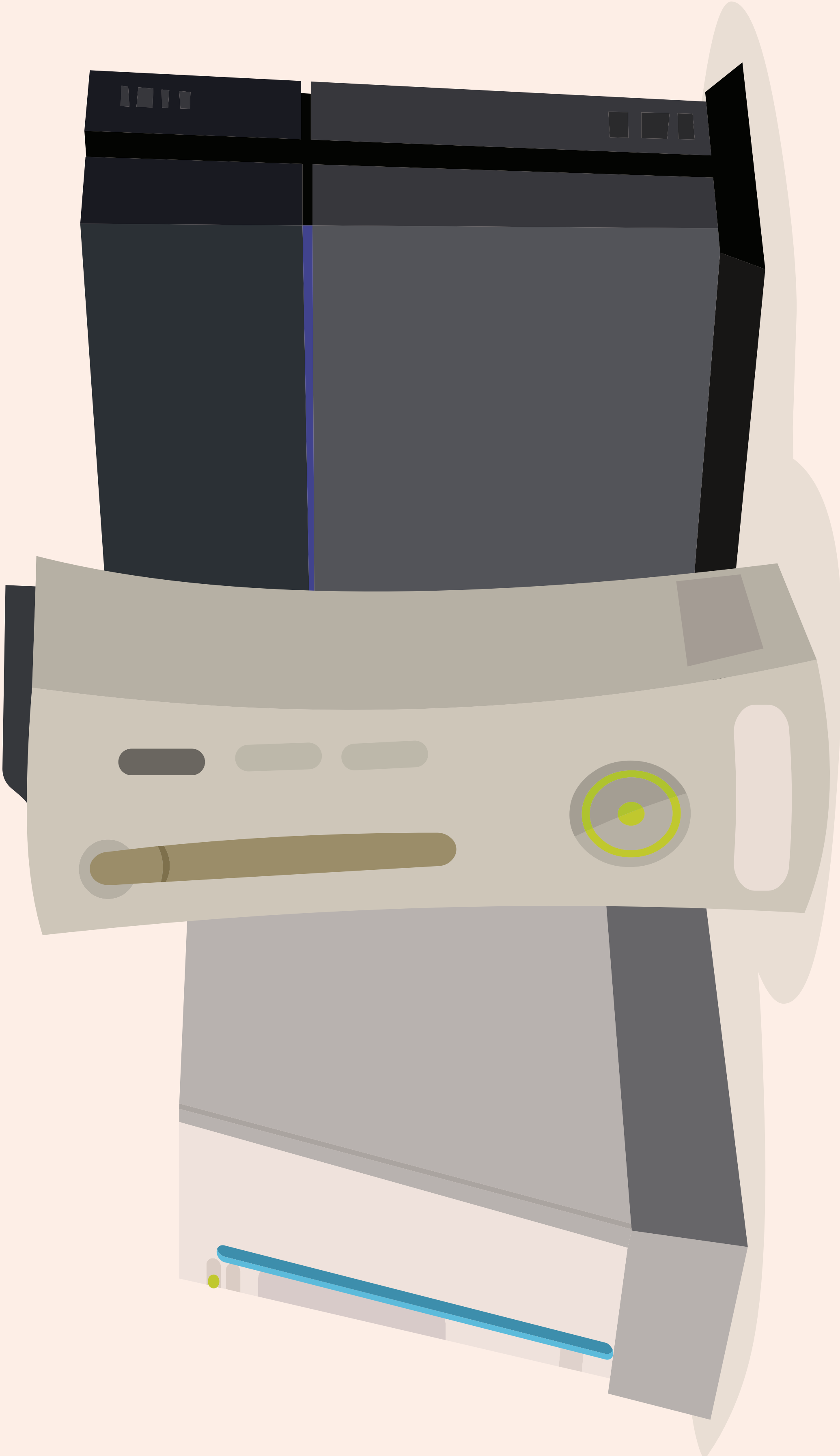
CONTROLLER

Een controller wordt aangesloten op een console en zorgt ervoor dat je het spel kan besturen. Bij draagbare spelcomputers is dit besturingselement ingebouwd. Er zijn dus, net als bij de consoles, controllers van verschillende types en merken, bv. PlayStation, Wii, Xbox, …

AVATAR

Een avatar is een grafische representatie van jezelf in de wereld van de game. Het is de virtuele figuur waarmee je jezelf identificeert. De speler kan de avatar voortbewegen en (soms) naar eigen smaak vorm geven. Op internetfora, chatprogramma's en sociale media wordt de gebruikers-afbeelding ook een avatar genoemd. In dit lessenpakket gebruiken we het woord 'avatar' in de context van de videogames.

BIJLAGE LES 1



BIJLAGE LES 1



BIJLAGE LES 1



LES 2
Krabbels van een onderzoeker

SITUERING VAN DE LES

DUUR

DEEL 1: 25 MIN
DEEL 2: 50 MIN

LESDOELEN

- De leerlingen denken na over hun eigen gamegedrag.
- De leerlingen zijn zich bewust van hun eigen gamegedrag.
- De leerlingen weten wat hun ouders denken over hun gamegedrag.
- De leerlingen weten wat thuis de afspraken zijn over gamen.

(VAKOVERSCHRIJDENDE) EINDTERMEN

- S.V. – ET 1.6 De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
- W.O. – ET 4.6 De leerlingen tonen zich bereid om actieve en passieve vormen van vrijetijdsbesteding te onderzoeken en te evalueren.
- W.O. – ET 5.1 De leerlingen kunnen de tijd die ze nodig hebben voor een voor hen bekende bezigheid realistisch schatten.

DIDACTISCH MATERIAAL

Deel 1:
- Bord
- Leerlingenbladen les 2 (leerlingenbundel p. 4-7)
- Informatiefiche PowerPoint (p. 19)

Deel 2:
- PowerPoint-presentatie[1]
- Pc met PowerPoint
- Leerlingenbladen les 2 (leerlingenbundel p. 4-7)
- Beamer

LESSCENARIO

De leerlingen worden levensechte onderzoekers en denken na over hun eigen gamegedrag. Na het invullen van de zelftest, trekken ze op pad om hun ouder(s) te interviewen. Deze les wordt opgesplitst in twee delen. De zelftest en de voorbereiding voor het huiswerk (de interviews) behoren tot het eerste deel. Het bespreken van de resultaten tot het tweede deel.

DEEL 1
ZELFTEST
10 MIN

LB

- Laat de leerlingen les 2 uit de leerlingenbundel erbij nemen.
- Laat elke leerling 'mijn zelftest' uit de leerlingenbundel invullen om zicht te krijgen op zijn/haar eigen gamegedrag. Geef aan dat er geen foute antwoorden mogelijk zijn.
- Verzamel de zelftests.

  Tip: Als je leerlingen in de klas hebt die geen games spelen, laat hen dan de zelftest invullen over het gebruik van de computer (laptop, tablet ...) in het algemeen.

[1] Te downloaden via http://www.vad.be/materiaal/lespakketten/vlucht_naar_avatar.aspx

HUISWERKOPDRACHT

15 MIN

Als huiswerk nemen de leerlingen een gelijkaardige vragenlijst af bij hun ouder(s).
Dit bereid je klassikaal voor.

- Vertel de leerlingen dat zij de vragenlijst die ze net zelf hebben ingevuld ook bij hun ouders moeten afnemen. De ouders moeten de gamegewoonten van hun kind inschatten: hoeveel gamen ze, welke games spelen ze…
- Om de leerlingen te helpen, overloop je samen het leerlingenblad ‘Hoe word ik een echte onderzoeker?’.
- Spreek af tegen wanneer ze het leerlingenblad ‘HUISWERK: Op onderzoek bij je ouders’ terug meebrengen. De volgende keer moeten ze de zelftest vergelijken met de antwoorden van hun ouders.

VERWERKING ZELFTEST

Verwerk de ingevulde zelftests tegen de afgesproken datum in de PowerPoint-presentatie[1].
Zo bekom je het gameprofiel van je klas. Lees hiervoor de bijlage ‘Informatiefiche PowerPoint’.

DEEL 2

50 MIN

ERVARINGEN VAN EEN ONDERZOEKER

Start met een kort klasgesprek over het verloop van de van de huiswerkopdracht. Je kan gebruik maken van volgende vragen:

- Wat vonden jullie van de opdracht?
- Wat vonden jullie ouders ervan?
- Hebben jullie thuis nog gesproken over gamen?

DE RESULTATEN

- Geef de leerlingen hun zelftest terug en laat hen de vragenlijst van hun ouders erbij nemen.
- Overloop de PowerPoint-presentatie.
- Overloop bij de bespreking van de dia’s over de ‘Vragenlijst ouders’ steeds de vraag en de antwoordmogelijkheden. Geef de leerlingen per vraag tijd om uit te zoeken welk antwoord zij of hun ouders gaven. Laat de leerlingen hun hand omhoog steken bij het antwoord dat bij hen past.
- Gebruik de verdiepende vragen. In de PowerPoint-presentatie wordt met ‘*’ in de titelbalk aangegeven wanneer er vragen voorzien zijn.

DIA	VERDIEPENDE VRAAG
DIA 6: Kennen jullie ouders jullie favoriete games?	• Wat vinden jullie ervan dat jullie ouders wel/niet weten welke spelletjes je speelt? • Game je soms samen met je ouders? • Gamen je ouders zelf?
DIA 10: Hebben je ouders hetzelfde ingevuld op de drie vragen over afspraken?	• Welke afspraken zijn er? • Wat vinden jullie van deze afspraken?
DIA 16: Weten je ouders wat jij leuk vindt aan gamen?	• Heb je je ouders kunnen uitleggen wat je leuk vindt aan gamen?
DIA 18: Weten je ouders wat jij minder leuk vindt aan gamen?	• Weet je wat je ouders minder leuk vinden wanneer jij gamet?

LB

- Laat de leerlingen op hun leerlingenblad ‘De afspraken’ invullen wat volgens hen thuis de afspraken over gamen zijn.

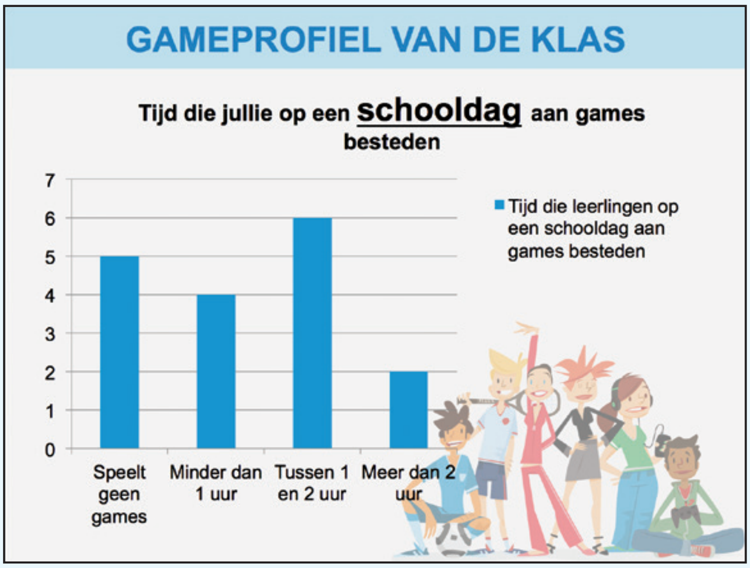
[1] Te downloaden via http://www.vad.be/materiaal/lespakketten/vlucht_naar_avatar.aspx

BIJLAGE LES 2

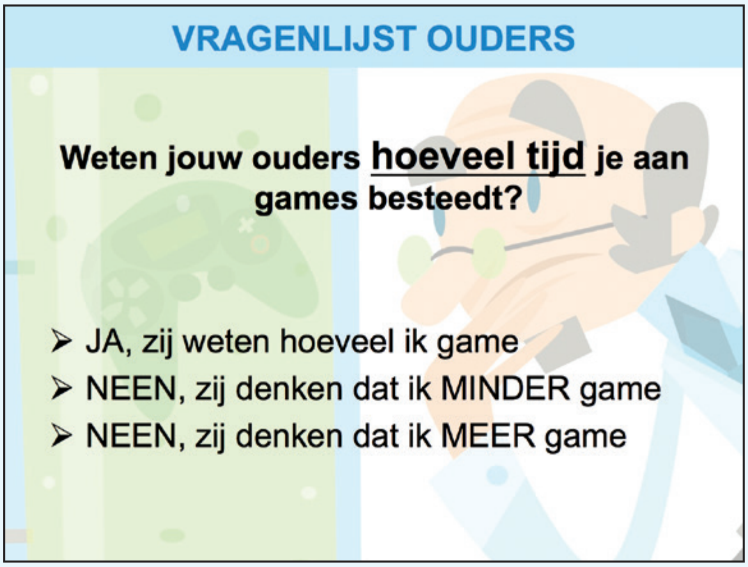
INFORMATIEFICHE POWERPOINT

De PowerPoint-presentatie[1] bestaat uit twee soorten dia's:
'Gameprofiel van de klas' en 'Vragenlijst ouders'.

Voorbeeld: dia 'Gameprofiel van de klas':
Elke dia met als titel: 'Gameprofiel van de klas' vul je aan met de resultaten uit de zelftest.
Tel hiervoor steeds het aantal leerlingen op die éénzelfde antwoord geven. Door deze resultaten in te voeren, bekom je een grafiek (staafdiagram of cirkeldiagram). Voor meer uitleg over het invoeren van de resultaten, lees je de notities onder de dia. De resultaten deel je mee aan de leerlingen tijdens de les.



Voorbeeld: dia 'Vragenlijst ouders':
Overloop elke dia met als titel 'vragenlijst ouders' samen met de leerlingen. Geef de leerlingen per vraag tijd om uit te zoeken welk antwoord zij en hun ouders gaven. Laat de leerlingen hun hand omhoog steken bij het antwoord dat bij hen past.



[1] Te downloaden via http://www.vad.be/materiaal/lespakketten/vlucht_naar_avatar.aspx

LES 3
Gamen… Wie, wat, waarom?
Bewustwording: kennis over gamen

SITUERING VAN DE LES

DUUR
100 MIN

LESDOELEN
- Leerlingen kennen de verschillende soorten games.
- Leerlingen weten wat verantwoord gamen inhoudt.
- Leerlingen kennen zowel de positieve als negatieve gevolgen van gamen.
- Leerlingen kennen verschillende motieven om te gamen.
- Leerlingen kennen de doelstellingen van de game-industrie.

(VAKOVERSCHRIJDENDE) EINDTERMEN
- S.V. – ET 1.6 De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
- W.O. – ET 1.17 De leerlingen kunnen gezonde en ongezonde levensgewoonten in verband brengen met wat ze weten over het functioneren van het eigen lichaam.
- M.V. – ET 1.3 De leerlingen kunnen beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan.
- M.V. – ET 5.5 De leerlingen kunnen eenvoudige, audiovisuele informatie uit de eigen belevingswereld herkennen, onderzoeken en vergelijken.

DIDACTISCH MATERIAAL
- Leerlingenbladen les 3 (leerlingenbundel p.8-16)
- Opdrachtfiches (p. 25-37)
- Schrijfgerief
- Keukenwekker/Stopwatch

LESSCENARIO

De basale kennisinhouden over gamen voor leerlingen van de 3e graad lager onderwijs zijn samengebracht in een hoekenwerk. Elke hoek bestaat uit een opdracht en een aanvullende denkoefening. De opdracht is verplicht en dus minimaal op te lossen. De aanvullende denkoefening is voor de groepjes die sneller werken, maar wordt niet klassikaal verbeterd.

VOORBEREIDING
10 MIN
- Knip de opdrachtfiches uit waar nodig en leg ze klaar.
- Licht toe wat de opdracht is per hoek. De leerlingen kunnen de opdrachtenfiches stap voor stap volgen.
- Elke hoek wordt bezocht door een groep van 4 à 5 leerlingen, elke hoek duurt maximaal 15 minuten.
- LB — Laat de leerlingen les 3 uit hun leerlingenbundel erbij nemen.
- Spreek een signaal (bv. keukenwekker) voor de wissels af.

  Tip: Wanneer de leerlingen nog tijd over hebben na de opdracht en de aanvullende denkoefening, kunnen ze de woordzoeker uit hun leerlingenbundel oplossen.

HOEKENWERK
65 MIN

Hoek 1 gaat over de verschillende gamesoorten
Opdracht: Plaats de juiste gamesoort bij de juiste inhoud. Los in je leerlingenbundel het kruiswoordraadsel op.
Aanvullende denkoefening: Geef per gamesoort een extra voorbeeld van een game.

Hoek 2 behandelt weetjes over gamen
Opdracht: Beantwoord de vragen uit je leerlingenbundel met behulp van de tekst.
Aanvullende denkoefening: Schrijf op wat je uit de tekst hebt geleerd.

Hoek 3 handelt over de redenen om te gamen
Opdracht: Lees de verhalen van Stan, Emma, Ferre, Marie, Mats en Nora. Zoek waarom ze graag gamen en schrijf het in je leerlingenbundel.
Aanvullende denkoefening: Schrijf op waarom jij graag gamet.

Hoek 4 handelt over de motieven van de game-industrie
Opdracht: Waarom maakt de game-industrie games? Zoek de juiste antwoorden en kleur ze groen in je leerlingenbundel.
Aanvullende denkoefening: Bedenk samen nog een aantal redenen waarom de game-industrie games maakt en schrijf ze op!

LB

LEERLINGENBUNDEL
25 MIN

Overloop klassikaal de oplossingen van de verplichte opdrachten.
Noteer de oplossingen eventueel op het bord en geef aanvullende informatie indien nodig.

Oplossing hoek 1:

1. Actiespel; 2. Puzzelspel; 3. Avonturenspel; 4. Rollenspel; 5. Strategiespel; 6. Simulatiespel Suggestie: Toon bij elke gamesoort een kort filmpje op YouTube van één van de games die bij de gamesoort horen.

Oplossing hoek 2:

Vraag 1: 1.Computer; 2. laptop; 3. tablet; 4. smartphone; 5. console; 6. gsm. Vraag 2A; Vraag 3: Voordelen: 1. Je leert met de computer en het internet werken 2. Het vergroot je zelfvertrouwen; 3. Je leert sneller denken en reageren; 4. Je leert hoe je moet omgaan met mensen; 5. Je leert problemen op te lossen; 6. Je leert informatie sneller te begrijpen; 7. Het verbetert je oog-handcoördinatie (goed voor tekenen, schrijven, bal werpen); 8. Het vergroot je creativiteit. Nadelen: 1. Je hebt geen tijd meer voor vrienden, hobby's, school en gezin; 2. Je hebt rugpijn; 3. Je hebt hoofdpijn; 4. Je hebt pijnlijke ogen; 5. Je krijgt last met je gewicht. 6. Je slaapt slecht. 7. Je verzorgt jezelf niet goed; 8. Je eet minder gezond Vraag 4: Online - games die geen einde hebben - die je samen met anderen speelt; Vraag 5B

Oplossing hoek 3:

Stan: 1. Omdat hij zich verveelt; 2. Omdat het plezierig is; 3. Omdat de tijd sneller voorbij gaat.
Emma: 1. Om samen met haar zus te spelen; 2. Om te winnen; 3. Om steeds beter te worden.
Ferre: 1. Om weg te vluchten van de ruzie; 2. Om iemand anders te zijn; 3. Om te ontspannen.
Marie: 1. Om niet te moeten luisteren naar de vervelende opmerkingen van haar zus 2. Om in een fantasiewereld rond te lopen; 3. Om dingen te doen die in het echte leven niet mogelijk zijn.
Mats: 1. Omdat het hem een kick geeft; 2. Omdat het hem uitdaagt; 3.Omdat hij het nooit beu geraakt.
Nora: 1. Omdat ze benieuwd is waar het spel over gaat; 2. Omdat ze dan kan meepraten; 3. Om een hoger level te bereiken.

Oplossing hoek 4:

1. Om geld te verdienen; 2. Om mensen over hun spel te laten praten; 3. Om ervoor te zorgen dat spelers blijven gamen; 4. Om een game steeds beter te maken; 5. Om zoveel mogelijk mensen te laten gamen; 6. Om het spel zoveel mogelijk te verkopen; 7. Om veel spelers te hebben; 8. Om plezier en ontspanning aan te bieden; 9. Om spelers iets bij te leren.

Oplossing woordzoeker:

W	V	G	E	B	T	X	O	IJ	R	Q	K	K	L	**C**
D	**O**	**N**	**K**	**E**	**Y**	**K**	**O**	**N**	**G**	D	S	F	G	**A**
R	Y	**R**	F	S	U	I	G	V	C	N	Z	E	K	**N**
E	IJ	J	**L**	D	**M**	**A**	**R**	**I**	**O**	U	O	Q	L	**D**
H	Z	R	T	**D**	IJ	F	H	A	E	C	**F**	E	K	**Y**
U	S	D	K	X	**O**	I	**T**	**E**	**T**	**R**	**I**	**S**	X	**C**
E	**P**	K	C	N	D	**F**	K	P	H	L	**F**	H	A	**R**
C	**A**	T	F	Q	L	Q	**W**	T	Q	K	**A**	R	R	**U**
O	**T**	C	N	A	R	R	P	**A**	A	G	D	W	H	**S**
S	**I**	**M**	**S**	J	A	F	S	O	**R**	P	H	X	F	**H**
I	**E**	Q	E	T	H	J	F	J	U	**C**	X	J	G	P
R	**N**	Q	E	F	A	**M**	**I**	**N**	**E**	**C**	**R**	**A**	**F**	**T**
C	**C**	N	V	E	Y	U	H	A	W	V	G	**A**	B	I
V	**E**	J	G	H	T	Z	R	E	X	C	B	N	**F**	Q
N	G	F	A	R	M	V	I	L	L	E	X	P	L	**T**

ACHTERGRONDINFORMATIE

GAMEN VOOR- EN NADELEN

Meer informatie over de voor- en nadelen van gamen vind je terug in de publicatie *Drugs ABC Gamen*[1] van VAD, of bij *Drugs ABC Gamen op de website van De DrugLijn*[2].

GAMEPLATFORMS

Games kunnen gespeeld worden op verschillende soorten toestellen (consoles, pc's, laptops, gsm's …). In het vakjargon worden deze 'platforms' genoemd. Meer informatie hierover vind je terug in *Drugs ABC Gamen* van VAD of bij *Drugs ABC Gamen op de website van De DrugLijn*.

> Deze term niet verwarren met 'platformgames'. Dit is de omschrijving van een inhoudelijke categorie, van actiespelen, waarbij het personage van het ene platform naar het andere moet springen om de finish te bereiken. (bv. Super Mario)

GAMESOORTEN

Er bestaan verschillende manieren om games op te delen in inhoudelijke categorieën. Elke manier van indelen maakt gebruik van andere (sub)categorieën, en in geen enkele manier van indelen zal je alle games perfect kwijt kunnen. In dit lessenpakket werd ervoor gekozen om de opdeling van categorieën zo beperkt als mogelijk te houden. We spreken daarbij van 'gamesoorten'.

Het is niet eenvoudig om te bepalen tot welke soort een game behoort. Sommige games horen zelfs bij meerdere soorten. Gezond verstand breng je voor deze oefening al een hele weg vooruit. Een voorbeeld van een meer uitgebreide manier van opdelen vind je *hier*[3].

MOTIEVEN OM TE GAMEN

Motieven om te gamen zijn zeer divers. Ze verschillen voor elk kind en hangen af van het moment. Er zijn geen foute motieven. Sommige motieven zijn gezond, anderen zijn minder gezond. Games spelen om met negatieve emoties om te gaan, bijvoorbeeld, kan een risico-indicator zijn om op lange termijn problemen te ontwikkelen. Toch is het niet fout dat kinderen gamen. Ze kunnen heel wat leren uit het spelen van games en verwerven hierdoor verschillende inzichten en vaardigheden.

GAME-INDUSTRIE

De game-industrie is een verzamelbegrip voor alle bedrijven die zich bezighouden met het ontwikkelen en verkopen van videogames. Deze industrie is ontstaan in een digitaal tijdperk en staat aan de basis van heel wat innovatieve ontwikkelingen in de media en ICT. De game-industrie kent al enkele jaren een enorme groei. De omzet blijft dan ook jaar na jaar stijgen. In tussentijd maken ze niet enkel recreatieve games, maar ook 'serious games' die ontwikkeld worden met een educatief of therapeutisch doel. Deze games kunnen onder andere in het onderwijs en in de gezondheidszorg een meerwaarde bieden.

[1] Gratis te downloaden via www.vad.be

[2] www.druglijn.be/drugs-abc/gamen.aspx

[3] www.cjsm.vlaanderen.be/gaming/gamegenres/

BIJLAGE LES 3

OPDRACHTFICHE HOEK 1: WELKE SOORTEN GAMES BESTAAN ER?

Stap 1: Iemand uit de groep leest de opdracht voor:

> Elk spel dat je kan spelen is anders: het ziet er anders uit of je moet andere doelen bereiken. Toch lijken sommige games op elkaar of hebben ze spelregels die op elkaar lijken. Deze games horen tot dezelfde *gamesoort*. Het is niet altijd makkelijk om te zeggen wat voor gamesoort een spelletje is. Soms kan een game bij meer dan één soort thuishoren.

Stap 2: Plaats de juiste gamesoort bij de juiste beschrijving. Bespreek dit met je groep.

Stap 3: Vul je werkboek in door het kruiswoordraadsel op te lossen.

Extra: Geef per gamesoort een extra voorbeeld van een game.

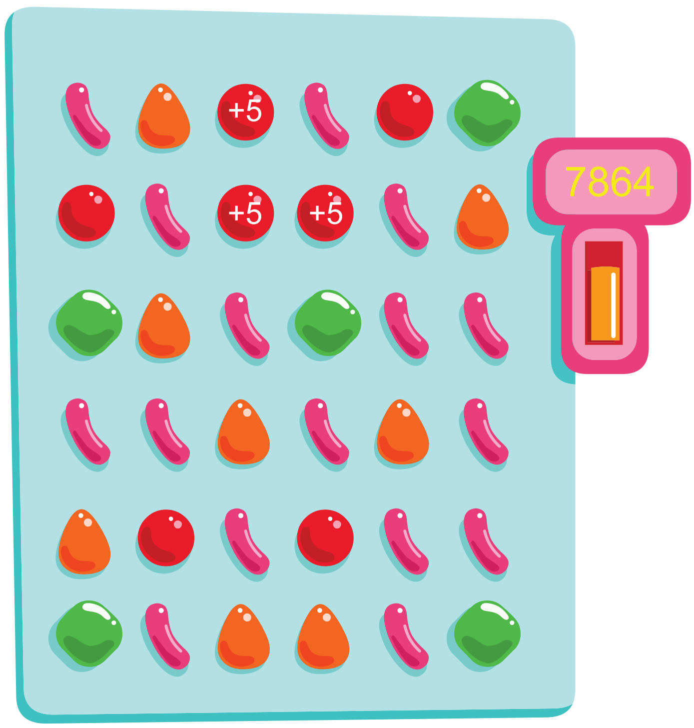
ACTIESPEL

1. Je bestuurt de avatar en staat voor uitdagingen zoals lopen, springen, klimmen, schieten en vechten. Wanneer je een level hebt voltooid, mag je naar het volgende level om je missie te volbrengen. Het gaat over schietspelletjes, vechtspelletjes of spelletjes waarbij je van het ene naar het andere platform moet springen en voorwerpen moet verzamelen.
Voorbeelden: Street fighter, Call of Duty, Super Mario, …



PUZZELSPEL

2. Je moet vooral goed nadenken om puzzels en raadsels op te lossen. Soms moet je dit zelfs tegen de tijd doen. Hoe verder in het spel, hoe moeilijker. De spelregels zijn meestal heel eenvoudig. Blokjes moeten op de juiste plek vallen, cijfers moeten in het juiste vak gezet worden, enzovoort.
Voorbeelden: Tetris, Candy Crush, …



AVONTURENSPEL

3. Je avatar is het hoofdpersonage in een verhaal, die een bepaalde opdracht moet volbrengen. Hiervoor start je een speurtocht: je gaat op zoek naar tips en je lost raadsels op. Dit spel speel je meestal alleen. Voorbeelden: Minecraft, Monkey Island, …



ROLLENSPEL

4. Eerst kies je zelf hoe je avatar eruit ziet. Die kan je dan besturen in een fantasierijke online wereld. Via het internet voer je samen met meerdere spelers van over de hele wereld opdrachten uit: bv. de vijand verslaan. Elke speler heeft daarbij zijn eigen rol (de strijder, de dief, de tovenaar…). Ook al speel jij even niet in het game, toch blijft het verhaal doorlopen. Je kan het spel nooit uitspelen, want er zijn altijd nieuwe zoektochten en avonturen te beleven.
Voorbeelden: World of Warcraft, City of Heroes, …



STRATEGIESPEL



5. Je denkt na over een goed plan om het gevecht of avontuur te winnen. Vaak worden oorlogen nagespeeld, moet je legers bouwen, de juiste wapens kiezen en beslissen hoe je de vijand zal aanvallen.
Voorbeelden: Clash of Clans, World of Warcraft

SIMULATIESPEL

6. Je speelt in een fictieve wereld activiteiten uit het echte leven na. Zo kan je een sport spelen, het leven van mensen besturen, je eigen bedrijf opstarten, een stad bouwen of een voertuig besturen op land, in de zee of in de lucht.
Voorbeelden:
Fifa, The Sims,
Gran Turismo,
Hay Day, Simcity,
…



OPDRACHTFICHE HOEK 2: WEETJES OVER GAMEN.

Stap 1: Iemand uit de groep leest de tekst voor:

> Speel jij ook weleens een game? Misschien heb je dat al gedaan op verschillende toestellen? De game-industrie noemt zo'n toestel een platform. Het gaat over de computer, laptop, tablet, smartphone, console of gsm. Je kan zowel online (op het internet), als offline (zonder internet) gamen. Soms moet je betalen, soms zijn games gratis.
>
> Van gamen kan je veel leren! Het verbetert je oog-handcoördinatie: dat betekent dat je ogen de bewegingen van je hand bepalen en omgekeerd. Dat helpt je bijvoorbeeld bij tekenen, schrijven en het gooien van een bal. Gamen zorgt er ook voor dat je met de computer en het internet leert werken. Je leert ook hoe je problemen kan oplossen. Je leert sneller denken en reageren. Je leert informatie sneller te begrijpen. Gamen kan ook je zelfvertrouwen vergroten. Door te gamen kan je ook leren hoe je moet omgaan met mensen. Het kan zelfs je creativiteit vergroten.
>
> Jongens gamen vaker dan meisjes en nemen er ook meer tijd voor. De meeste mensen die gamen doen dat voor hun plezier. Als je te lang gamet voel je dat soms aan je lichaam. Je hebt rugpijn, hoofdpijn of pijnlijke ogen. Je krijgt last met je gewicht, eet minder gezond, slaapt slecht of verzorgt jezelf niet goed.
>
> Een kleine groep gamers is verslaafd aan gamen. Deze gamers spelen hun spelletjes meestal online. Ze spelen vaak samen met mensen van over de hele wereld. De spelletjes die ze spelen hebben geen einde: ze lopen door een gigantische wereld waar altijd nieuwe gevechten en avonturen te beleven zijn. Ze kunnen altijd blijven doorspelen. Tijd voor hun vrienden, hobby's, school en gezin, hebben ze niet meer. Vriendschappen uit de echte wereld worden verwaarloosd. Uitstapjes met het gezin interesseren hun niet meer. Op school hebben ze slechte resultaten omdat ze spijbelen of omdat ze hun huiswerk niet maken. Ze stoppen met hun hobby's.

Stap 2: Neem de vragen uit je werkboek erbij.

Stap 3: Overloop elke vraag met de hele groep en zoek het juiste antwoord in de tekst.

Stap 4: Duid het juiste antwoord aan in je werkboek.

Extra: Schrijf op wat je uit de tekst hebt geleerd.

OPDRACHTFICHE HOEK 3: REDENEN OM TE GAMEN?

Stap 1: Iemand uit de groep leest de opdracht voor:

> Er zijn heel wat redenen waarom je graag kan gamen. Zelf kan je er misschien ook wel een heleboel bedenken. Ook Stan, Emma, Ferre, Marie, Mats en Nora hebben heel wat redenen waarom zij graag gamen.

Stap 2: Verdeel de zes verhalen onder elkaar.

Stap 3: Lees om beurt een verhaal voor en zoek samen met de hele groep waarom Stan, Emma, Ferre, Marie, Mats en Nora gamen.

Stap 4: Schrijf de redenen in je werkboek

Extra: Schrijf in je werkboek waarom jij graag gamet.

1. Stan is dol op voetballen. Hij traint elke maandag- en donderdagavond. Zondag is het match en dan kan hij zich helemaal uitleven. Voor zijn verjaardag heeft hij een Xbox gekregen. Toen die net nieuw was, speelde Stan heel veel op zijn Xbox. Nu is dat al veel minder. Vooral als hij zich verveelt speelt hij ermee. Hij vindt dat heel plezierig en dan gaat de tijd veel sneller voorbij.

2. Emma houdt van tekenen en dansen. Op woensdagnamiddag mag ze van haar ouders op de Nintendo Wii spelen met haar zus. Emma vindt het heel leuk om samen met haar zus op de Wii te gamen. Ook wel omdat zij dan meestal wint. Hoe meer ze speelt, hoe beter ze wordt en dat vindt ze geweldig!

3. Ferre gaat naar de jeugdbeweging en speelt tennis. Hij heeft een broer, Michiel. De laatste tijd maken ze veel ruzie, dat vindt Ferre niet leuk. Om even weg te vluchten van al dat geruzie speelt hij op zijn PlayStation. Dan moet hij niet aan zijn broer denken, en kan hij heel even iemand anders zijn. Dat vindt hij leuk. Na het gamen voelt hij zich weer helemaal ontspannen.

4. Marie spreekt graag af met haar vriendinnen. Ook gamen vindt ze erg fijn. Dan hoeft ze niet te luisteren naar de vervelende opmerkingen van haar zus. Wanneer zij gamet, vindt ze het leuk om in een fantasiewereld rond te lopen. Die kan ze dan inrichten zoals ze zelf wil. In haar games is ze een model, woont ze in een fantastisch huis, rijdt ze in een mooie wagen en geeft ze veel geld uit aan mooie kleren. Dingen die in het echte leven niet mogelijk zijn.

5. Mats heeft niet zoveel hobby's, maar wat hij wel graag doet is gamen. Hij gamet dan vaak samen met anderen via het internet. Het geeft hem een kick en het daagt hem uit. Hij geraakt het echt nooit beu.

6. Nora luistert graag naar muziek en speelt met haar broers. Soms spelen haar broers wel eens games, dan speelt ze ook mee. Ze is vooral benieuwd naar waar het spel juist over gaat. Zo kan ze ook meepraten. Ze vindt het ook heel leuk om steeds een hoger level te bereiken.

OPDRACHTFICHE HOEK 4:
WAAROM MAAKT DE GAME-INDUSTRIE GAMES?

Stap 1: Iemand uit de groep leest de opdracht voor:

> Alle games die jij speelt, worden ergens gemaakt. Alle mensen en bedrijven die dit doen, behoren tot *de game-industrie*. Zo moet iemand het verhaal bedenken, de spelregels kiezen, zorgen dat het spel er mooi uit ziet, zorgen dat het spel verkocht kan worden, en zo veel meer! Weten jullie ook waarom de game-industrie games maakt?

Stap 2: Zoek samen de juiste antwoorden en kleur ze groen in je werkboek.

Extra: Denk samen na of jullie nog andere redenen kunnen bedenken en schrijf ze op in jullie werkboek.

Om het spel zo weinig mogelijk te verkopen

Om spelers iets bij te leren

Om mensen over hun spel te laten praten

Om arm te worden

Om ervoor te zorgen dat spelers blijven gamen

Om hun games steeds slechter te maken

Om spelers dommer te maken

Om een game steeds beter te maken

Om zo weinig mogelijk spelers te hebben



Om geld te verdienen

Om het spel zoveel mogelijk te verkopen

Opdat spelers zouden stoppen met spelen

Om zoveel mogelijk mensen te laten gamen

Om veel spelers te hebben

Om spelers ongelukkig te maken

Om plezier en ontspanning te bieden

LES 4
De vlucht naar Avatar
Digitaal bordspel

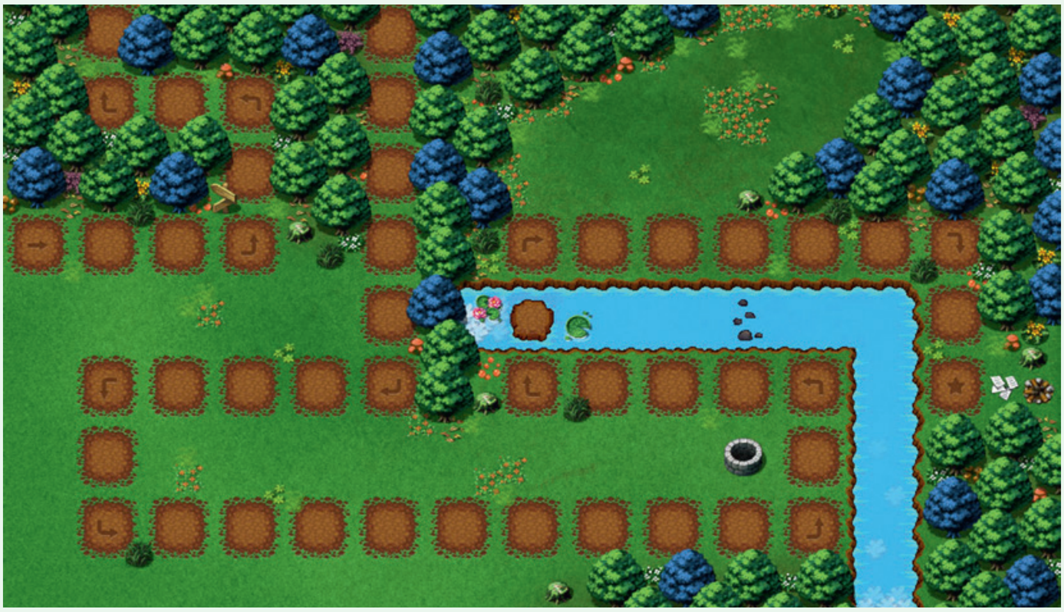
SITUERING VAN DE LES

DUUR
100 MINUTEN

LESDOELEN
- Leerlingen kennen de verschillende gamesoorten.
- Leerlingen kennen de positieve en negatieve gevolgen van gamen.
- Leerlingen kennen verschillende motieven om te gamen.
- Leerlingen kennen de doelstellingen van de game-industrie.

(VAKOVERSCHRIJDENDE) EINDTERMEN
- S.V. – ET 1.6 De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
- W.O. – ET 1.17 De leerlingen kunnen gezonde en ongezonde levensgewoonten in verband brengen met wat ze weten over het functioneren van het eigen lichaam.
- M.V. – ET 1.3 De leerlingen kunnen beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan.

DIDACTISCH MATERIAAL
- Digitaal spelbord 'Vlucht naar Avatar'[1]
- Leerlingenbladen les 4 (leerlingenbundel p. 17-22)
- Bijlage 'Verhaal Vlucht naar Avatar' (p. 42)
- Bijlage Vragenlijstfiche (p. 43-45)
- Bijlage Doe-opdrachtfiches (p.46-47)
- Bijlage Tips (even vaak kopiëren als het aantal ploegen) (p. 49-67)
- Bijlage Avatars (p. 69)
- Grote dobbelsteen
- Fluitje
- Keukenwekker/Stopwatch



[1] http://www.vad.be/avatar/

LESSCENARIO

Vlucht naar Avatar wordt gespeeld op een digitaal spelbord en toetst de lesinhouden van les 3 *Gamen… wie, wat, waarom?*. Verschillende groepjes gaan aan de slag om Lucas terug te halen uit Avatar, een gamewereld waarin hij vast zit. Dit doen ze via kennisvragen, doe-opdrachten en tips.

VOORBEREIDING

- Knip de Avatars uit.
- Verdeel de klas in maximaal 5 ploegen van 4 à 5 leerlingen. Gebruik hiervoor de avatarkaarten. Gebruik evenveel avatars als het aantal ploegen (bv. 4 ploegen, je kiest 4 avatars). Neem evenveel kaarten als het aantal leerlingen en zorg dat er ongeveer evenveel kaarten van elke avatar zijn. Laat elke leerling 1 kaart trekken. De leerlingen met dezelfde avatar vormen een ploeg.
- Voorzie ruimte in de klas voor de doe-opdrachten.
- Start het spelbord[1] op en projecteer het op een muur/smartboard. Activeer de fullscreenmodus van je browser.

HET SPEL

105 MIN

- Lees het verhaal 'Vlucht naar Avatar' voor aan de leerlingen.
- Vertel dat de klas samen op zoek zal gaan naar Lucas.
- Om te bepalen wie het spel mag beginnen, laat je elke ploeg zijn klasnummers optellen. De ploeg met het hoogste cijfer mag starten. Vervolgens ga je in wijzerszin verder.

Het digitale spelbord is opgebouwd als een klassiek bordspel. De ploegen (max. 5) gooien om beurt met een grote dobbelsteen. Klik in de rechterbovenhoek van het scherm steeds het aantal ogen aan dat de ploeg heeft gegooid.

Er zijn 4 opties:

- De pion komt op een *leeg vakje*: de volgende ploeg mag de dobbelsteen gooien.
- De pion komt op een *vraag-vakje*: de ploeg die aan de beurt is, lost een kennisvraag op.
- De pion komt op een *doe-vakje:* de ploeg die aan de beurt is, voert een doe-opdracht uit.
- De pion komt op een *tip-vakje*: alle ploegen spelen tegen elkaar en lossen om het snelst een hersenbreker op om de tip te ontdekken.

Vraag-vakje:

Wanneer een ploeg op een vraag-vakje komt, toont het digitaal spelbord automatisch een meerkeuzevraag. Klik het antwoord dat de leerlingen geven aan. Het spelbord geeft aan of dit antwoord juist is of niet. Gaven zij een juist antwoord, dan gaan ze één vakje vooruit.

Doe-vakje:

Wanneer een ploeg op een doe-vakje komt, geeft het digitaal spelbord de melding: 'Doe de opdracht'. Neem er de doe-opdrachtfiches bij en kies een opdracht. Voert de ploeg de doe-opdracht goed uit, dan klik je op 'gelukt' en gaan ze één vakje vooruit.

Tip-vakje:

Wanneer een ploeg op een tip-vakje komt, strijden alle ploegen tegen elkaar om een tip te ontdekken. Het digitaal spelbord geeft de melding 'Wie vindt de tip'. Geef elke ploeg dezelfde hersenbreker en leg een fluitje in het midden van de klas. Wanneer een ploeg het antwoord denkt te weten, loopt één leerling naar het fluitje en blaast erop. De ploeg die als eerste blaast, mag antwoorden. Antwoordt de ploeg juist, dan gaan ze één vakje vooruit. Je duidt dit aan op het spelbord door de avatar aan te klikken van de gewonnen ploeg.

Tip: Kopieer elke tip voor elke ploeg

[1] http://www.vad.be/avatar/

LEERLINGENBUNDEL
25 MIN

De ploeg die als eerste de finish bereikt, heeft gewonnen. Zij hebben Lucas teruggevonden in Avatar en hem overtuigd om terug naar huis te komen.

LB

- Laat de leerlingen les 4 uit hun leerlingenbundel erbij nemen.
- Overloop met de leerlingen de tips uit het spel en vul de tips aan die tijdens het spel niet aan bod zijn gekomen. Hang de tips uit. Ze komen in 'les 6' opnieuw aan bod.

Oplossingen tips

Tip 1: Maak ook tijd voor andere hobby's, vrienden en familie; Tip 2: Speel geen games op school, maar doe dit in je vrije tijd; Tip 3: Speel één uur voor je gaat slapen geen games meer; Tip 4: Game maximum zestig minuten aan één stuk; Tip 5: Speel 's morgens voor school geen games; Tip 6: Maak eerst je huiswerk en huishoudelijke taken af voor je begint te gamen; Tip 7: Speel je lievelingsgame eens samen met je ouders; Tip 8: Speel een game voor je plezier of als ontspanning; Tip 9: Spreek met je ouders af hoelang je wil gamen en wanneer; Tip 10: Maak afspraken met je ouders over games waar je voor moet betalen.

BIJLAGE LES 4

VERHAAL VLUCHT NAAR AVATAR

Lucas is 11 jaar en zit in het 6de leerjaar. Een tijdje geleden leerde hij het spelletje 'Vlucht naar Avatar' kennen. Avatar is een wondere wereld met heel grote bossen waar bomen staan van wel duizend jaar oud. Ze zijn zo hoog dat de toppen altijd in de wolken zitten. Er zijn grote rivieren en meren waar vissen in alle kleuren van de regenboog rondzwemmen en er leven wondere wezens.

Deze wezens zijn geen mensen zoals Lucas, al lijken sommigen er wel een beetje op. Ze hebben elk een speciale kracht die ze nodig hebben om door Avatar te reizen. Sommigen kunnen gedachten lezen, anderen vuur spuwen en vliegen. Er zijn er ook die een beschermende ijsbal rond zich kunnen vormen en anderen die onoverwinnelijk sterk zijn. Er leven zelfs wezens die onzichtbaar kunnen worden. Ze noemen zichzelf de Avatariërs. Ze zijn altijd heel vriendelijk en leven in mooie ronde huizen die ze bouwen van hout.

Toen Lucas voor het eerst in deze wondere wereld rondliep, viel zijn mond open van verbazing over wat hij allemaal zag. Elke dag opnieuw leerde hij de wereld van Avatar, en zijn bewoners, beter en beter kennen. Na een tijdje voelde het alsof hij hier al zijn hele leven woonde.

Het duurde niet lang of Lucas ging elk vrij moment naar Avatar om zijn nieuwe vrienden te bezoeken. Hij was bijna nooit meer bij zijn familie en speelde niet meer met zijn beste vrienden Laura en Sam. Zij maakten zich dan ook zorgen en probeerden Lucas te overtuigen om met hen te spelen in plaats van naar Avatar te gaan. Lucas wou niet naar hen luisteren.

Toen Lucas op een dag niet op school was en niet meer reageerde op de sms'jes die Laura en Sam stuurden, besloten ze om na school bij Lucas thuis langs te gaan om te kijken hoe het met hem ging. Lucas was niet thuis. Op zijn kamer vonden Laura en Sam het volgende briefje:

Liefste Laura en Sam,
Ik kom niet meer naar school.
Ik ga in Avatar wonen.
Ik zou het wel leuk vinden als jullie
eens op bezoek komen.
Lucas

Laura en Sam waren erg geschrokken en verwittigden meteen alle vrienden en familie van Lucas. Niemand van hen wou Lucas zomaar in Avatar laten wonen. Om er zeker van te zijn dat ze Lucas terug zouden vinden in het grote Avatar, splitsten ze zich op in 5 groepen. Elk groepje vroeg ook de hulp van één Avatariër. Enkel met de kracht van deze Avatariër kunnen ze door Avatar reizen. Benieuwd met wie Lucas terug naar huis zal komen?

VRAGENLIJSTFICHE

1. **Wat is een platform?**
   A. een gamesoort waarin je raadsels moet oplossen
   B. een toestel waar je games op kan spelen

2. **Wie gamet het meest?**
   A. jongens
   B. meisjes

3. **Gamen kan de 'oog-handcoördinatie' verbeteren. Daardoor kan je bijvoorbeeld beter tekenen. Wat heeft hier niets mee te maken?**
   A. schrijven
   B. gooien van een bal
   C. praten

4. **De game-industrie wil niet dat de spelers iets leren uit hun game.**
   A. waar
   B. niet waar

5. **Wat is een positief gevolg van gamen?**
   A. je leert sneller denken
   B. je leert sneller reageren
   C. je oog-handcoördinatie verbetert
   D. alle antwoorden zijn juist

6. **Bij welk soort spel moet je vooral lopen, springen, schieten en vechten?**
   A. puzzelspel
   B. actiespel
   C. rollenspel

7. **Bij welk spel moet je met verschillende blokken een lijn vormen?**
   A. Candy Crush
   B. Tetris

8. **Super Mario en GTA zijn voorbeelden van een simulatiespel.**
   A. waar
   B. niet waar

9. **Wat is een 'console'?**
   A. een platform
   B. een gamesoort

10. **Aan welk soort games word je het snelst verslaafd?**
    A. online games die je met veel mensen samen speelt en die geen einde hebben
    B. offline games die je alleen speelt en die een einde hebben.
    C. offline games die je met vrienden samen speelt en die geen einde hebben.

11. **Waar kan je last van krijgen wanneer je te veel gamet?**
    A. je hebt overal jeuk
    B. je hebt pijnlijke ogen

12. **Wat is geen doelstelling van de game-industrie:**
    A. plezier en ontspanning bieden
    B. zo weinig mogelijk verkopen
    C. spelers iets leren met hun spel

13. **Hoeveel gamers zijn verslaafd aan gamen?**
    A. bijna alle gamers
    B. een kleine groep gamers

14. **Wat is een reden om te gamen**
    A. gamen omdat het plezierig is
    B. gamen om de tijd te doden
    C. gamen om nieuwe dingen te leren
    D. alle antwoorden zijn juist

15. **Welk soort spel heeft eenvoudige regels en draait rond het oplossen van hersenbrekers?**
    A. actiespel
    B. simulatiespel
    C. puzzelspel

16. **Wat is geen positief gevolg van gamen?**
    A. je krijgt meer zelfvertrouwen
    B. je leert problemen oplossen
    C. je verwaarloost andere hobby's

17. **Hayday is een voorbeeld van een puzzelspel.**
    A. waar
    B. niet waar

18. **Hoe heet het spelletje dat gebaseerd is op een poppenspel?**
    A. minecraft
    B. the Sims

19. In welk soort spel start de speler een speurtocht en moet je raadsels en problemen oplossen?
A. puzzelspel
B. avonturenspel
C. strategiespel

20. Waarvan krijg je last wanneer je te veel gamet?
A. rugpijn
B. misselijkheid

21. Super Mario en Street Fighter zijn voorbeelden van een actiespel.
A. waar
B. niet waar

22. Wat is de Nintendo Wii?:
A. een console
B. een computer
C. een tablet

23. Wat is geen doelstelling van de game-industrie:
A. zo veel mogelijk verkopen
B. zorgen dat spelers blijven gamen
C. spelers ongelukkig maken

24. Bij welk soort spel is het het meest belangrijk om na te denken over een goed plan om te winnen?
A. avonturenspel
B. strategiespel
C. actiespel

25. Wat is een positief gevolg van gamen?
A. je eet ongezond
B. je wordt creatiever
C. je hebt geen tijd meer voor andere hobby's
D. alle antwoorden zijn juist

26. Hoe heet het spel waarbij je als boer je boerderij moet onderhouden?
A. Bayday
B. Mayday
C. Hayday

27. Bij welke gamesoort kan je je avatar zelf ontwerpen en speel je online met meerdere spelers in een oneindige wereld?
A. rollenspel
B. puzzelspel
C. simulatiespel

28. Angry Birds is een voorbeeld van een rollenspel.
A. waar
B. niet waar

29. De game-industrie wil dat hun spelers blijven gamen.
A. waar
B. niet waar

30. Wat is een smartphone in de gamewereld?
A. een game
B. een platform

31. Wat is een doelstelling van de game-industrie:
A. spelers over hun game laten praten
B. zoveel mogelijk mensen laten gamen
C. hun game steeds beter maken
D. alle antwoorden zijn juist

32. Wat is geen voorbeeld van een spelconsole?
A. Wii U
B. PlayStation 4
C. Wii - controller

33. De game-industrie wil dat hun game zo snel mogelijk uitgespeeld wordt.
A. waar
B. niet waar

34. Waar kan je last van krijgen wanneer je te veel gamet?
A. je hebt uitslag
B. je hebt hoofdpijn
C. je kijkt scheel

35. De game-industrie wil dat hun games gespeeld worden door een kleine groep gamers.
A. waar
B. niet waar

36. Wat is de naam van de kleine, aardige, Italiaanse loodgieter die woont in het Mushroom Kingdom?
A. Luigi
B. Mario

37. In welk soort spel speel je het echte leven na in een fantasiewereld?
A. puzzelspel
B. rollenspel
C. simulatiespel

38. The legend of Zelda en Monkey Island zijn voorbeelden van een avonturenspel.
A. waar
B. niet waar

39. Welk dier is Donkey Kong?
A. aap
B. wolf
C. beer

40. Hoe heet een game waarbij je samen met anderen kan spelen?
A. solo player
B. single player
C. multiplayer

41. Wat moet je doen bij het computerspel 'Mijnenveger'?
A. de vakjes aanklikken waar een mijn onder zit
B. de vakjes aanklikken waar geen mijn onder zit

42. De game-industrie wil veel geld verdienen met het maken van hun games.
A. waar
B. niet waar

43. The Sims en Fifa zijn voorbeelden van een simulatiespel.
A. waar
B. niet waar

44. Met hoeveel spelers kan je het kaartspel Patience spelen?
A. één
B. twee
C. drie

DOE-OPDRACHTFICHE

1. RIJ MAKEN

Benodigdheden: geen
Opdracht: Laat de leerlingen van de ploeg die aan beurt is eerst in één rij staan. Zeg hen dat ze vanaf nu niets meer mogen zeggen. Geef hen vervolgens de opdracht om volgens hun geboortedatum (variatie: klasnummer, beginletter familienaam, huisnummer) te gaan staan.
Timing: Ze krijgen hiervoor maximum twee minuten.

2. IK SPEEL EEN GAME EN KIES VOOR …

Benodigdheden: geen
Opdracht: De ploeg die aan beurt is, speelt het spelletje 'Ik speel een game en kies voor …' (cfr: 'Ik ga op reis en neem mee …'). Ze kiezen dan voor een bepaald spel of voor een bepaalde avatar. Ze doen dit tot iedereen één keer aan de beurt is geweest. De leerling die als eerste aan de beurt was, moet nog een allerlaatste keer de volledige opsomming maken. Als dit lukt, zonder fouten, zijn ze gewonnen.
Timing: De leerlingen krijgen hier maximum vijf minuten voor.

3. WOORDSLANG

Benodigdheden: geen
Opdracht: De ploeg die aan beurt is, moet een woordslang maken over gamen/games in de brede zin. De leerkracht geeft het eerste woord: *Donkey Kong* of *Angry Birds* of *Candy Crush* of *PlayStation* of *Nintendo DS* . Om de beurt moet een leerling van de ploeg een nieuw woord geven dat begint met de laatste letter van het vorige woord. Bv: Super Mario -> Online Gamen -> Nintedo DS -> Simulatiespel -> League of legends -> Sport -> Tetris -> Sims –> Sing that song -> GSM.
Timing: De ploeg wint als ze een woordslang van acht woorden kunnen maken in twee minuten.

4. CHINEES FLUISTEREN

Benodigdheden: geen
Opdracht: De leerkracht fluistert een moeilijke zin in het oor van één van de leerlingen. Deze zegt de zin al fluisterend door aan zijn buur tot ze alle leerlingen van de ploeg hebben gehad. De laatste leerling moet de zin die hij/zij toegefluisterd kreeg, luidop vertellen. Als deze zin nog steeds klopt, is de ploeg gewonnen.
Opgelet: De zin mag maar één keer per persoon doorgefluisterd worden!
Zinnen:

- Mario was verdwaald en liep rond in Donkey Kongland, waar hij de hond van Luigi terugvond.
- Ella speelde candycrush, maar haar konijn Fluffy had alle snoepjes opgegeten.

Timing: geen

5. STEMMEN HERKENNEN

Benodigdheden: geen
Opdracht: De ploeg die aan beurt is, gaat met de rug naar de klas staan. Wanneer de leerkracht een leerling van de klas op de rug tikt, moet deze een geluid maken. De ploeg moet raden wie dit was. Kunnen ze vijf leerlingen herkennen aan hun stem, dan zijn ze gewonnen.
Timing: De leerlingen krijgen hier maximum vijf minuten voor

6. WAT IS ER VERANDERD?

Benodigdheden: geen
Opdracht: De ploeg die aan beurt is, krijgt tien seconden om de klas nog eens goed te bekijken en gaat daarna in stilte in de gang staan. In de klas wordt er in tussentijd iets veranderd.

- Twee leerlingen wisselen van plaats
- Het bord dat open stond doe je nu toe
- Iemand zet een hoed/bril/… op
- …

Wanneer de ploeg terug in de klas komt, mogen deze leerlingen drie keer raden wat er in de klas veranderd is. Als ze het kunnen raden, zijn ze gewonnen.
Timing: De leerlingen krijgen hier maximum twee minuten voor.

7. LOOP STIL

Benodigdheden: A4 papier
Opdracht: De leerlingen staan willekeurig verdeeld in de ruimte. Ze hebben allemaal een A4 blad op hun hoofd. Ze proberen in het midden van de ruimte samen te komen. Als hun papier valt, verstenen ze. Enkel wanneer iemand met een papier op zijn hoofd het blad kan oprapen en aan de andere kan geven, wordt deze terug normaal. Als dit ten koste gaat van het vallen van zijn/haar eigen papier, moet hij/zij verstenen.
Timing: Kan de ploeg binnen vijf minuten samenkomen in het midden van het klaslokaal, dan zijn ze gewonnen.

8. WIE BEN IK?

Benodigdheden: geen
Opdracht: Eén leerling van de ploeg gaat even in de gang staan. In de klas wordt afgesproken wie of wat die ene leerling is (naam van een spel of avatar). Wanneer de leerling terug binnen komt moet hij/zij door middel van ja-neen vragen die hij aan zijn ploegleden en klasgenoten stelt, raden wat hij/zij is. (Tip: je kan spelletjes nemen of avatars die de leerlingen tijdens de vorige lessen zelf hebben aangehaald)

- Mario
- Donkey kong
- Tetris

Timing: De leerling krijgt hier maximum drie minuten voor.
Suggestie: Laat elke leerling om beurt een antwoord geven op een vraag. Start met de eigen ploegleden en ga dan verder door met de andere klasgenoten.

TIPS

Tip 1: Zoek de woorden in het raster en ontdek de tip. De woorden staan al in de juiste volgorde:

X	M	A	A	K	B	Z	O	O	K	S	H	K
T	IJ	D	M	O	J	V	O	O	R	X	H	T
P	B	Z	C	A	N	D	E	R	E	I	Z	R
E	H	O	B	B	Y	’S	W	L	G	D	A	H
D	R	L	V	R	I	E	N	D	E	N	A	D
Y	E	N	H	U	IJ	F	A	M	I	L	I	E

....

.... , ...

Tip 2: Ontcijfer deze tip woord voor woord door de letters in de juiste volgorde te zetten.

LEPSE EGEN MAGES PO LOCHOS,

....,

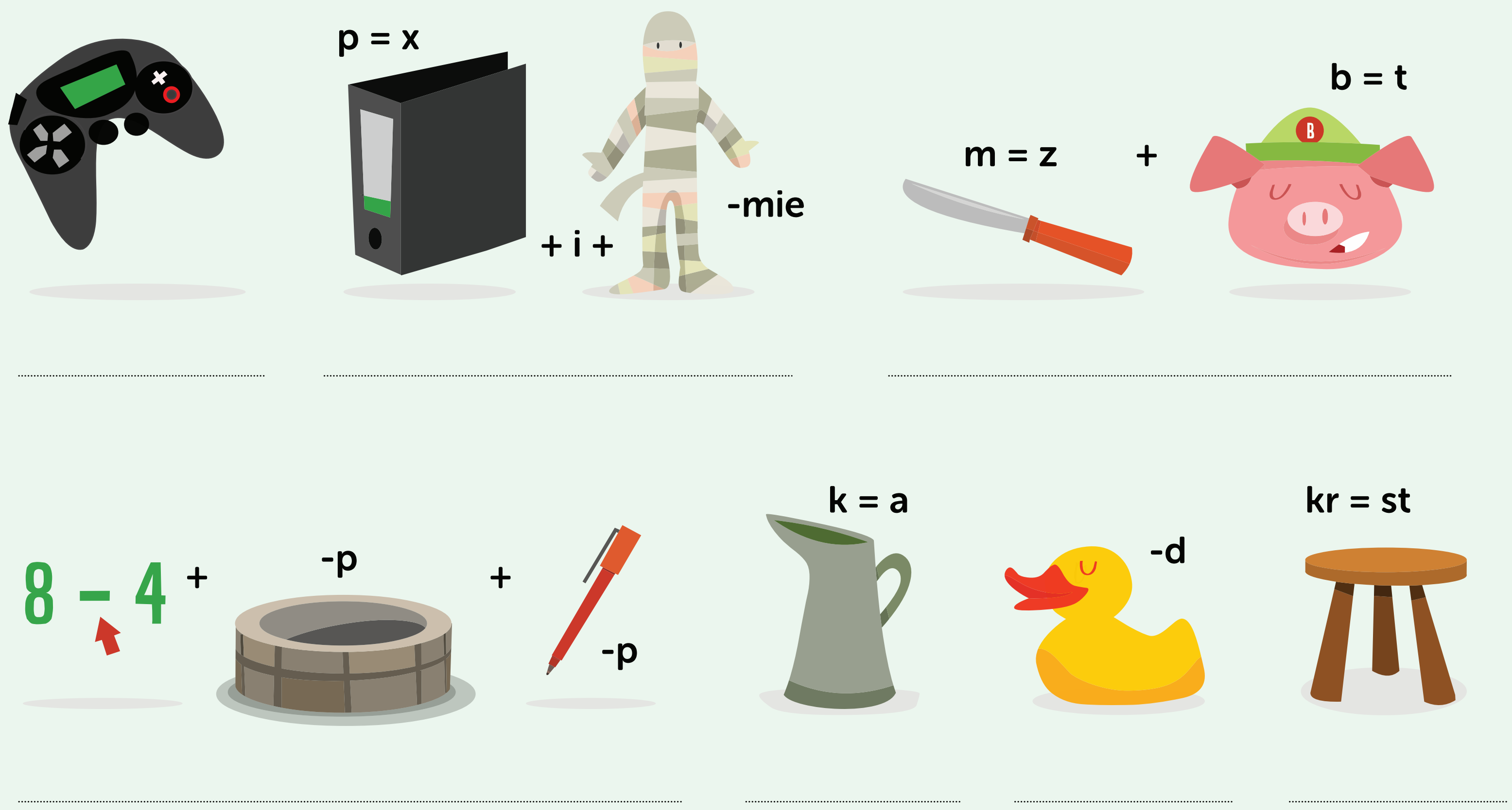
MARA ODE TID NI EJ ERVIJ DIJT.

....

Tip 3: Ontcijfer het geheimschrift en ontdek de tip:



Tip 4: Rebus – Ontcijfer de tip



Tip 5: Zoek de woorden in het raster en ontdek de tip. De woorden staan al in de juiste volgorde:

F	W	H	T	K	S	P	E	E	L	C	B	X
U	D	J	K	R	Z	X	H	J	Y	I	D	S
A	E	‘S	M	O	R	G	E	N	S	L	T	C
V	O	O	R	X	K	P	O	H	M	R	X	E
Y	C	K	S	C	H	O	O	L	M	L	I	Z
S	D	K	G	E	E	N	Z	G	A	M	E	S

....

...., ...

Tip 6: Ontcijfer deze tip woord voor woord door de letters in de juiste volgorde te zetten.

KAMA SEERT EJ IHUSKWER NE

....

IHUSDUOHEKELIJ NEAKT FA

....

ROVO EJ GENTIB ET MAGEN

....

Tip 7: Zet de woorden in de juiste volgorde om de tip te ontdekken:

OUDERS

JE

EENS

SAMEN

SPEEL

LIEVELINGSGAME

JE

MET

....

....

Tip 8: Rebus - ontcijfer de tip:



Tip 9: Ontcijfer het geheimschrift en ontdek de tip:





Tip 10: Zet de woorden in de juiste volgorde om de tip te ontdekken:

BETALEN **OVER**

AFSPRAKEN

MET **GAMES** **VOOR**

JE **JE**

MAAK **MOET**

WAAR **OUDERS**

....

....

AVATARS


VUUR SPUWEN & VLIEGEN


BESCHERMENDE IJSBAL MAKEN


ONZICHTBAAR WORDEN


GEDACHTEN LEZEN


ONVERWOEST-BAAR STERK


VUUR SPUWEN & VLIEGEN


BESCHERMENDE IJSBAL MAKEN


ONZICHTBAAR WORDEN


GEDACHTEN LEZEN


ONVERWOEST-BAAR STERK


VUUR SPUWEN & VLIEGEN


BESCHERMENDE IJSBAL MAKEN


ONZICHTBAAR WORDEN


GEDACHTEN LEZEN


ONVERWOEST-BAAR STERK


VUUR SPUWEN & VLIEGEN


BESCHERMENDE IJSBAL MAKEN


ONZICHTBAAR WORDEN


GEDACHTEN LEZEN


ONVERWOEST-BAAR STERK


VUUR SPUWEN & VLIEGEN


BESCHERMENDE IJSBAL MAKEN


ONZICHTBAAR WORDEN


GEDACHTEN LEZEN


ONVERWOEST-BAAR STERK

LES 5
Waarom vluchten naar Avatar?

SITUERING VAN DE LES

DUUR
25 MIN

LESDOELEN
- De leerlingen denken na over vluchtgedrag.
- De leerlingen begrijpen dat vluchtgedrag positieve en negatieve aspecten heeft.
- De leerlingen begrijpen dat er alternatieven zijn voor vluchtgedrag.

(VAKOVERSCHRIJDENDE) EINDTERMEN
- S.V. – ET 1.6 De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
- W.O. – ET 3.1 De leerlingen drukken in een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.
- W.O. – ET 3.2 De leerlingen kunnen beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn.
- M.V. – ET 1.6 De leerlingen kunnen ervaren dat een visueel beeld al dan niet vergezeld van een nieuw geluid steeds een nieuwe werkelijkheid kan oproepen.
- M.V. – ET 5.4 De leerlingen kunnen een eigen audiovisuele taal gebruiken en het massale audiovisuele aanbod een relativerende plaats toekennen.

DIDACTISCH MATERIAAL
- Leerlingenblad les 5 (leerlingenbundel p. 23)
- Brief Lucas (p. 73)

LESSCENARIO

Met 'Waarom vluchten naar Avatar?' denken de leerlingen na over vluchtgedrag en hoe je op een goede manier met probleemsituaties kan omgaan.

VOORBEREIDING

LB

Laat de leerlingen hun leerlingenbundel les 5 erbij nemen.

Tip: Let er als leerkracht op dat tijdens deze oefening steeds in derde persoon gesproken wordt. Op deze manier waarborg je een veilige omgeving voor alle leerlingen.
Suggestie: laat de leerlingen bij deze oefening in een (halve) kring zitten.

KLASGESPREK
25 MIN

Tijdens de vorige les was Lucas in Avatar gaan wonen. Hij had alles en iedereen achtergelaten. Lucas zat te ver in de spelwereld waardoor het voor hem heel moeilijk was om er los van te komen. Hij schreef een brief (bijlage les 5) om uit te leggen waarom hij wegvluchtte.
- Laat een leerling de brief voorlezen.
- Stel de klas de vragen op de volgende pagina.

1. Weten jullie waarom Lucas in Avatar wou gaan wonen? Wat was de aanleiding?

Oplossing: Hij werd geplaagd op het voetbal en voelde zich eenzaam. Hij durfde dit tegen niemand zeggen.

2. Waarom was het goed voor Lucas om weg te vluchten naar Avatar?

Oplossing: Hij leerde een nieuwe wereld ontdekken; Hij sloot vriendschappen met de Avatariërs; In Avatar kon hij alles vergeten; Hij voelde zich weer gelukkig; Het gaf hem een veilig gevoel; In Avatar was hij sterk en nooit bang.

3. Kunnen jullie nog andere dingen bedenken?

Bijvoorbeeld: Als je goed kan gamen, krijg je respect van de andere spelers; Het voelt goed om ergens goed in te zijn; Het is plezierig om te gamen; …

4. Waarom was vluchten naar Avatar toch niet zo'n goed idee? Wat zijn de nadelen?

Oplossing: Hij vergat dat hij ook goede vrienden en familie heeft in het echte leven; Hij stelde zijn vrienden en familie teleur; Hij zag niet dat zijn vrienden en familie er voor hem waren; Hij heeft veel leuke dingen gemist; Hij was er niet op uitstap naar het pretpark; Hij heeft de verjaardag van zijn papa niet gevierd; Het probleem waarvoor hij is gevlucht (plagerijen op de voetbal) is niet opgelost; Hij is nog steeds bang om terug te gaan voetballen.

5. Kunnen jullie nog andere problemen bedenken die Lucas kon krijgen, door te vluchten naar Avatar? Dingen die hij niet in zijn brief heeft geschreven?

Bijvoorbeeld: Hij verzorgde zich niet goed (weinig eten, …); Hij kreeg last van rugpijn; Hij sloot zich af voor de mensen die hem liefhebben; …

6. Wat had Lucas kunnen doen in plaats van weg te vluchten naar Avatar?

Oplossing: Hij had iemand van zijn vrienden, familie, trainer of andere persoon in vertrouwen kunnen nemen. Hij had erover kunnen praten.

- Vraag de leerlingen wat ze uit dit verhaal geleerd hebben.
- Geef zeker volgende *kerninhouden* mee aan de leerlingen:

> Je kan goede redenen hebben om even weg te vluchten in een game of ergens anders. Soms kan dat op dat moment zelfs een goede oplossing lijken, maar er zijn zeker ook andere mogelijkheden. Het is belangrijk om te weten dat je steeds terecht kan bij je familie, vrienden, leerkracht of andere vertrouwenspersoon om erover te praten.

BIJLAGE LES 5

BRIEF LUCAS

Liefste Laura en Sam,
Ik weet dat ik jullie heb doen schrikken toen ik verhuisde naar Avatar. Ik ben blij dat jullie me zijn komen halen. Toch wil ik jullie uitleggen waarom ik naar Avatar ben gevlucht.

Toen ik Avatar net leerde kennen, vond ik het gewoon leuk om een nieuwe wereld te ontdekken, ik sloot vriendschappen met de Avatariërs en dat was fijn. In het echte leven werd ik op het voetbal steeds vaker geplaagd, en voelde ik me heel eenzaam. Ik durfde het aan niemand te vertellen, ook niet aan jullie. Daarom vluchtte ik steeds vaker naar Avatar. Daar kon ik alles vergeten en voelde ik me weer gelukkig.
Ik vergat beetje bij beetje dat ik ook hele goede vrienden en familie in mijn echte leven heb. Avatar gaf me zo een veilig gevoel. In Avatar was ik sterk en nooit bang.

Ik weet dat ik jullie en mijn familie teleurgesteld heb. Jullie waren er voor mij. Ik zag dat niet. Ik heb ook leuke dingen gemist met jullie, omdat ik steeds in Avatar was. Zo was ik er niet op de uitstap naar het pretpark, en heb ik de verjaardag van mijn papa niet gevierd.
Nu ik terug met mijn beide voeten in het echte leven sta, besef ik ook dat het niet geholpen heeft. Het probleem waarvoor ik ben gevlucht, is niet opgelost door me in Avatar op te sluiten. Ik ben nog steeds bang om terug te gaan voetballen. Al doet het me wel deugd om mijn verhaal aan jullie te kunnen vertellen, mijn echte vrienden. Dankje om er voor mij te zijn!

Jullie vriend,
Lucas

LES 6
Je vrije tijd en gamen

SITUERING VAN DE LES

DUUR
50 MIN

LESDOELEN

- Leerlingen zien in dat afspraken over gamen noodzakelijk zijn.
- Leerlingen kunnen hun eigen standpunt over gamen verwoorden, argumenteren en behouden.
- Leerlingen kunnen een persoonlijk weekschema opmaken.
- Leerlingen kunnen rollenspelen kritisch beoordelen.
- Leerlingen zijn bereid in een rollenspel, ingekleed in de eigen leefwereld, assertief gedrag te vertonen.

(VAKOVERSCHRIJDENDE) EINDTERMEN

- S.V. – ET 1.6 De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
- W.O. – ET 3.2 De leerlingen kunnen beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn.
- W.O. – ET 3.3 De leerlingen tonen in concrete situaties voldoende zelfvertrouwen, gebaseerd op de kennis van het eigen kunnen.
- W.O. – ET 4.6 De leerlingen tonen zich bereid om actieve en passieve vormen van vrijetijdsbesteding te onderzoeken en te evalueren.
- W.O. – ET 5.1 De leerlingen kunnen de tijd die ze nodig hebben voor een voor hen bekende bezigheid realistisch schatten.

DIDACTISCH MATERIAAL

- Leerlingenbladen les 6 (leerlingenbundel p. 24-25)
- Rollenspelfiches (p. 77-79)
- Kleurpotloden voor de leerlingen
- Tips die tijdens les 4 in de klas werden opgehangen

LESSCENARIO

Met een rollenspel krijgen de leerlingen inzicht in het belang van afspraken. Zo wordt dieper ingegaan op afspraken en de noodzakelijkheid van grenzen voor gamen. Elke leerling stelt een persoonlijk weekschema op. De uitdaging is om dit schema één week toe te passen.

ROLLENSPEL
20 MIN

Met twee rollenspellen wordt onderzocht waarom regels en afspraken noodzakelijk zijn. Eerst wordt een rollenspel gespeeld waarin er geen afspraken zijn tussen kind en ouder. In het tweede rollenspel zijn er wel afspraken.

- Duid per rollenspel twee leerlingen aan die het zullen naspelen.
- Geef de leerlingen die het rollenspel zullen naspelen de fiche van hun situatie. Laat hen afpreken hoe ze dit zullen aanpakken.

  Suggestie: De leerlingen die even moeten wachten kunnen ondertussen op YouTube enkele filmpjes van games die zij graag spelen bekijken.
- Lees de startsituatie voor en laat de leerlingen hun rollenspel spelen.
- Bespreek de situaties om beurt klassikaal aan de hand van de vragen en noteer op bord wat de leerlingen is opgevallen.

- Wat gebeurde er?
- Wat liep goed?
- Wat liep fout?
- Hoe zou het beter kunnen?

Wanneer beide situaties afzonderlijk besproken werden:
- Als je de twee voorgaande situaties vergelijkt, wat is het verschil?
- Welke situatie krijgt jullie voorkeur? Waarom?
- Zijn de situaties herkenbaar?
- Wat hebben jullie geleerd uit deze situaties?
- Waarom zijn er volgens jullie afspraken nodig?

Hou er rekening mee dat je volgende *kerninhouden* meegeeft:
- Gamen is zeker en vast oké, je hebt plezier en leert bovendien van alles bij.
- Afspraken zijn belangrijk … om ruzie en discussies te vermijden.
  … om ervoor te zorgen dat je niet te veel gamet.
  … omdat het soms moeilijk is om te stoppen met spelen.
  … om ervoor te zorgen dat je je slaap er niet voor laat.
  … om er voor te zorgen dat je tijdens je vrije tijd afwisselt met andere activiteiten (bv.: afspreken met vrienden en leuke dingen doen).

HET WEEKSCHEMA
20 MIN

Nu het duidelijk is waarom afspraken nodig zijn, is het tijd om de vrijetijdsbesteding van de leerlingen in zijn totaliteit te bekijken. Dit gebeurt aan de hand van een weekschema dat ze invullen en één week proberen na te leven.

LB

- Laat de leerlingen les 6 uit hun leerlingenbundel erbij nemen.
- Op basis van het schema maken ze een realistisch overzicht van de komende week in kleurpotlood. Leg uit dat ze dit vrij mogen doen en dat ze hier niet op beoordeeld worden.
- Op basis van de tips rond gamen die tijdens de vorige les verzameld werden en de afspraken die ze met hun ouders hebben, kleuren ze in het tweede schema enkel de uren die ze mogen gamen.
- Maak met de leerlingen de afspraak dat zij dit laatste schema elk een week proberen volgen. Laat hen ook meteen weten dat je de volgende week samen zal kijken hoe dit verlopen is.

  Tip : Let op dat je geen waardeoordeel velt over de tijd die een kind besteedt aan bepaalde hobby's. Pin je daarom niet vast op de antwoorden die de leerlingen geven.

VOLGENDE LES: REFLECTIE
10 MIN

Kom tijdens de volgende les terug op het weekschema dat de leerlingen hebben opgesteld. De afspraak was dat ze het een week zouden proberen te volgen. Laat elke leerling zijn weekschema erbij nemen en bekijk hoe dit verlopen is.
- Wie heeft zich aan de planning gehouden?
- Hoe heb je dit aangepakt?
- Bij wie dit niet is gelukt: hoe kwam dat?
- Wat waren de moeilijkste momenten? Waarom waren die moeilijk?

  Tip : Bewaak dat leerlingen elkaar niet bekritiseren op hun vrijetijdsbesteding.

ACHTERGRONDINFORMATIE

Methodiek voor ouders

Klasse heeft een methodiek ontwikkeld voor ouders om afspraken te maken met hun kind over schermtijd. Deze methodiek kan zowel voor gamen als voor andere schermactiviteiten gebruikt worden. Je kan de methodiek hier terugvinden[1] als je hem wil aanbieden aan ouders die hier vragen over hebben.

[1] Methodiek te raadplegen op:
www.klasse.be/ouders/wp-content/uploads/sites/2/2011/11/KVO144_KlikenPrint_schermtijd3.pdf

BIJLAGE LES 6

ROLLENSPELFICHES

Startsituatie 1:
Evert heeft net een nieuwe PlayStation. Het is woensdagnamiddag en hij heeft veel tijd om zijn nieuwe spelletjes uit te testen. Thuis zijn er geen afspraken gemaakt over gamen.

Vervolg :
Evert komt thuis van school en begint meteen te gamen. Wanneer de avond valt komt mama binnen en zegt dat Evert moet gaan slapen. Evert wil helemaal nog niet stoppen, maar gaat toch met tegenzin zijn tanden poetsen. Hij maakt zich klaar om in bed te kruipen.

Wanneer mama de deur achter zich toe trekt, staat Evert stiekem op en speelt nog een hele tijd door. Pas laat en veel te moe kruipt Evert in bed. Hij is dan ook doodmoe wanneer mama hem ’s morgens wakker komt maken. Plots beseft hij dat hij vandaag toets heeft op school, maar hij is vergeten om hiervoor te leren! Mama is boos op Evert, hij heeft haar teleurgesteld. De komende week mag Evert geen PlayStation meer spelen.

Fiche voor de leerling – rollenspel 1:

Evert heeft net een nieuwe PlayStation. Het is woensdagnamiddag en hij heeft veel tijd om zijn nieuwe spelletjes uit te testen. Thuis zijn er geen afspraken over gamen.

EVERT	MAMA
Evert komt thuis van school, zegt dag aan zijn mama en zet zijn boekentas op zijn plaats. Hij begint meteen te gamen. …	
Evert kijkt op de klok en ziet dat het bijna tijd is om te slapen.	Mama komt Evert’s kamer binnen en zegt dat het tijd is om te gaan slapen. Ze vraagt Evert om zijn tanden te poetsen en in bed te kruipen.
Met veel tegenzin gaat Evert zijn tanden poetsen en kruipt hij in bed.	Wanneer Evert in bed ligt, sluit mama de deur van de kamer en gaat terug naar de woonkamer
Wanneer mama de deur heeft gesloten, kruipt Evert stiekem uit bed en gamet verder. Evert speelt door tot middernacht en gaat dan pas slapen …	
Mama maakt Evert wakker, maar hij is doodmoe.	Mama maakt Evert ‘s morgens wakker en ziet dat hij nog doodmoe is. Ze vraagt hoe dit komt.
Evert liegt tegen mama wanneer ze vraagt hoe het komt dat hij nog zo moe is en zegt dat hij slecht geslapen heeft.	Mama en Evert ontbijten
Wanneer Evert zijn ontbijt opeet beseft hij dat hij vandaag toets heeft. Hij is helemaal vergeten te studeren!	Mama ziet dat Evert onrustig is en vraagt wat er aan de hand is.
Evert geeft toe dat hij vergeten is om zijn toets te studeren.	Mama is boos. Ze beseft dat Evert nog heeft gegamed en dat hij zijn huiswerk niet heeft gemaakt. Evert mag de komende week geen PlayStation meer spelen.

Startsituatie 2:
Evert heeft net een nieuwe PlayStation. Het is woensdagnamiddag en hij heeft veel tijd om zijn nieuwe spelletjes uit te testen. Er zijn een aantal afspraken over gamen: hij moet eerst zijn huiswerk maken. Nadien mag hij spelen tot het avondeten. Na het avondeten mag er niet meer gegamed worden.

Vervolg :
Evert komt thuis van school. Zoals elke dag moet hij eerst zijn huiswerk maken. Mama kijkt het huiswerk van Evert na en ondervraagt hem voor de toets van morgen. Wanneer mama tevreden is, mag Evert gaan gamen. Voor het avondeten roept mama Evert om te komen eten. Omdat hij net aan het winnen is, wil hij helemaal niet stoppen met gamen. Mama herinnert Evert aan de afspraken die ze samen hebben gemaakt. Evert sluit het spel af en gaat eten. Na het avondeten laten Evert en mama samen de hond uit. Moe valt Evert in slaap.

Fiche voor de leerling – rollenspel 2:

Evert heeft net een nieuwe PlayStation. Het is woensdagnamiddag en hij heeft veel tijd om zijn nieuwe spelletjes uit te testen. Er zijn een aantal afspraken over gamen: hij moet eerst zijn huiswerk maken. Nadien mag hij spelen tot het avondeten. Na het avondeten mag er niet meer gegamed worden.

EVERT	MAMA
Evert komt thuis van school, zegt dag aan zijn mama. Hij neemt zijn huiswerk uit zijn boekentas en begint aan zijn huistaken.	
Evert laat aan mama weten dat hij gedaan heeft met zijn huiswerk.	Mama kijkt het huiswerk van Evert na en ondervraagt hem voor de toets van morgen. Mama is tevreden en Evert mag van hem gaan gamen.
Samen met mama overloopt hij zijn huiswerk en de toets van morgen.	
	Het avondeten is klaar en mama roept Evert om te komen eten.
Evert gaat gamen.	
	Mama maakt zich boos en herinnert Evert aan de afspraken die ze samen hebben gemaakt: 'hij mag spelen tot het avondeten, maar nadien niet meer'.
Evert wil niet stoppen met gamen, hij was net aan het winnen.	
	Na het avondeten laten Evert en mama de hond buiten.
Evert sluit het spel af en gaat eten. Na het avondeten laten Evert en mama de hond buiten. Moe en voldaan valt Evert in slaap, klaar voor een nieuwe dag morgen.	